joystick

WWW.JOYSTICK.FR

132

AIDE DE JEU

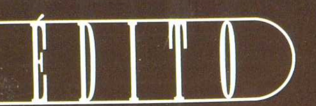
BATTLE REALMS™







SUPPLÉMENT GRATUIT À JOYSTICK N°132. NE PEUT ÊTRE VENDU SÉPARÉMENT.



A près trois ans de développement, Battle Realms débarque sur nos écrans, et le nouveau chef-d'œuvre d'Ed Del Castillo, un des maîtres de la stratégie temps réel, est bien à la hauteur de notre attente. Alors pour marquer dignement la sortie d'un titre de ce calibre, voici un booklet complet pour vous permettre de bien débuter la campagne et profiter au maximum de cet excellent jeu.

La rédaction

JOYSTICK
est édité par la société HDP
au capital de 100 000 francs
Locataire-gérant : RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry-Le-Luron,
92592 Levallois-Perret Cedex

Gérante : Christine Lenoir
Directeur Délégué Adjoint : Pascal Traineau
Associé : Hachette Filipacchi Presse
Directrice de la publication : Christine Lenoir

Ont participé à ce numéro : Olivier Perron, Géraldine Humphries, Nicolas Lainé et Stéphane Leclercq.
Photogravure : Compo Imprim
Imprimé par : La Galiote-Prenant

Ed Del Castillo, un vétéran de 32 ans

Le nom du créateur de Battle Realms ne vous dit peut-être pas grand-chose, et pourtant vous avez sûrement déjà joué à l'un de ses précédents jeux ces dernières années. Ed Del Castillo est en effet un vétéran de l'industrie : il y traîne ses guêtres depuis dix ans. Son premier titre fut l'excellent Siège, un jeu de stratégie médiévale dans lequel on devait attaquer ou défendre un château fort. Il développera ensuite Ambush at Sorinor, la suite de Siège, puis Bloodstone et Magic Candle chez Mindcraft.

« Battle Realms a toute la profondeur – et même plus – que vous êtes en droit d'attendre d'un jeu de stratégie, mais nous avons essayé de présenter ça de manière plus digeste et plus naturelle que dans les autres jeux. »
Ed Del Castillo

Mais la vraie consécration arrivera en 1994 : Ed Del Castillo intègre le célèbre studio de développement Westwood et se retrouve producteur sur le légendaire Command & Conquer. Il va en faire l'un des meilleurs jeux de stratégie temps réel jamais réalisé et y incorporera des tonnes de nouveaux concepts. Le jeu est un carton commercial, Ed Del Castillo se charge d'en faire une suite (Red Alert). L'énorme succès de la franchise C&C lui ouvre pas mal de portes, et notre homme se retrouve en 1997 chez Firaxis, la boîte de Sid Meier. En 98, il fait un court passage chez Richard Garriot, dans l'équipe d'Ultima : Ascension. Mais Ed Del Castillo va vite revenir à ses premières amours : la stratégie temps réel. La même année, il fonde Liquid Entertainment avec son pote Mike Grayford, un ancien programmeur de chez Westwood, et commence donc à bosser sur Battle Realms. Le jeu a demandé trois ans de développement, mais comme vous vous en rendrez vite compte, il est largement à la hauteur du talent et de l'expérience d'Ed Del Castillo.

« Il est très important de comprendre ce qui fait l'intérêt d'un type de jeu particulier. Dans le cadre de la stratégie temps réel, c'est le mélange hémisphère gauche/hémisphère droit dans le cerveau, la destruction et la création, auxquels on ajoute l'adrénaline de l'action, des power-up et des combats rageurs contre l'adversaire. »
Ed Del Castillo

LES 4 CLANS



Le Clan du Dragon

Le Clan du Dragon est l'ancêtre du Clan du Serpent. C'est un clan traditionn qui utilise des méthodes de combat classiques et des unités qu'on s'attendrait voir normalement sur un champ de bataille du Japon médiéval. C'est aussi le clan le plus noble ; en clair, ce sont les gentils du jeu. Le Clan du Dragon est très équilibré, il n'a pas vraiment de points forts ni de points faibles. En méla geant correctement les unités, on peut se monter une armée qui soit aussi effi ce en combat rapproché (Guerriers Dragons, Lanciers) qu'en combat à distan (Archers, Canonniers Sumo).

KENJI

Kenji est le fils de Lord Oja, ancien leader du Clan du Serpent, assassiné dan des conditions mystérieuses il y a sept ans. Revenu d'exil, Kenji aura le choix entre deux chemins : tenter de retrouver l'Orbe, une pierre magique qui conti l'esprit du Dragon et qui pourra faire renaître son clan, ou bien prendre le com mandement du Clan du Serpent et partir à la reconquête du pouvoir.

Le Clan du Serpent

Le Clan du Serpent est né de la chute du Clan du Dragon. C'est un clan nomade composé de guerriers plus ou moins honnêtes qui font régner la peur parmi la population. La force principale du Clan du Serpent réside dans sa maîtrise de la poudre qui permet à ses unités d'exceller dans le combat à distance. Le clan possède aussi quelques unités très rapides qui sont parfaites pour les attaques éclairs.

SHINJA

Après avoir été capitaine de la Guarde de Lord Oja, Shinja est devenu le chef du Clan du Serpent. C'est un guerrier redoutable, spécialisé dans le corps à corps. Lors des combats, il intimide tellement ses adversaires que ceux-ci ne peuvent plus infliger autant de dégâts que la normale.





Le Clan du Loup

On aurait aussi pu l'appeler « Le Clan des Bourrins », car les unités du Loup ne font pas vraiment dans la dentelle et la subtilité. Lourdes et lentes, elles sont plutôt adaptées aux combats rapprochés et à la destruction rapide des structures adverses. En revanche, elles souffriront beaucoup contre des guerriers capables de les frapper puis de fuir rapidement, comme ceux du Clan du Serpent.

GREYBACK

Greyback est un ancien esclave du Clan du Lotus. Il est à l'origine de la révolte qui a abouti à la création du Clan du Loup. Greyback n'est pas vraiment un va-t-en-guerre, il veut juste vivre en liberté sur ses terres. Cela dit, il n'est pas pour autant inoffensif lors des combats : c'est une grosse masse capable de booster temporairement ses hommes avec son pouvoir spécial.

Le Clan du Lotus

[…]st le clan le plus bizarre du jeu, et aussi sûrement le plus difficile à utili[…]er efficacement. Le Clan du Lotus mise tout sur la magie. Il possède donc un style d'attaque radicalement différent de celui des autres clans. Il est absolument nécessaire de bien connaître les forces et les faiblesses de chaque unité pour avoir une chance de gagner avec ce clan. Le Clan du Lotus possède aussi un système d'upgrade étrange, basé sur des unités spé[…]ales qui doivent se battre pour emmagasiner de l'énergie. Bref, il est préférable de ne s'attaquer au Lotus qu'une fois que l'on maîtrise parfaitement tous les mécanismes de jeu.

ZYMETH

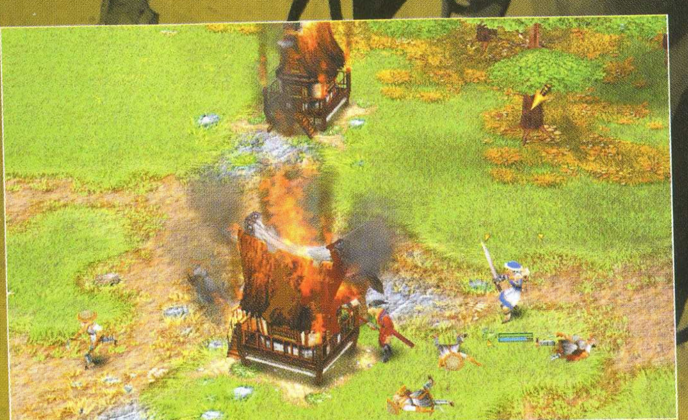
Le leader du Clan du Lotus est évidemment un mauvais garçon, plus exactement un nécromancien aux pouvoirs magiques assez effrayants. Zymeth n'a pas hésité à réduire en esclavage les habitants des terres qu'il a conquises, notamment celles du Loup, ce qui n'a pas contribué à réchauffer les relations entre ces deux clans.

BATTLE REALMS™

MISSION 1

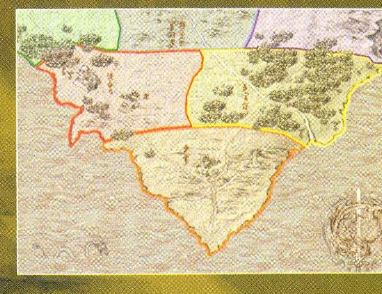


La première mission n'est pas trop difficile, mais il est important de bien comprendre ce qui s'y passe, car cela va décider de toute la suite du jeu. Kenji revient sur ses terres après sept ans d'exil et trouve une région complètement dévastée par les guerres entre clans. La mission commence lorsqu'il croise des paysans pourchassés par des hommes en armes du Clan du Serpent. Kenji va devoir choisir entre aider les guerriers à buter les soldats, ce qui le fera rentrer dans le Clan du Serpent fondé par son père et dirigé par Shinja, ou bien défendre les paysans. C'est cette dernière option que l'on va choisir, car c'est quand même mieux d'être dans la peau d'un gentil... Dès le début de la mission, courez vers le nord-ouest jusqu'à atteindre le village où se déroulent les combats.



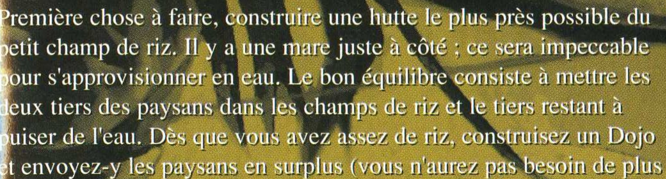
Là, pas de quartier, dégommez deux ou trois soldats (ils sont en uniforme rouge), et la mission devrait être rapidement réglée. Si la mission ne se termine pas tout de suite, c'est que vous n'avez pas éliminé assez de guerriers. Attendez alors quelques secondes l'assaut suivant. Pour accélérer le mouvement, utilisez l'attaque spéciale de Kenji tant que vous avez de la Stamina en réserve (la barre bleue juste en dessous de la barre de vie verte).

MISSION 2

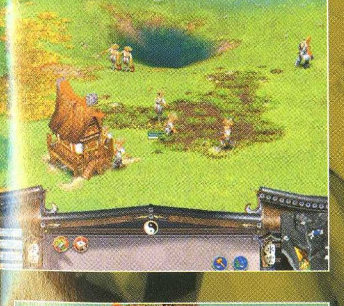


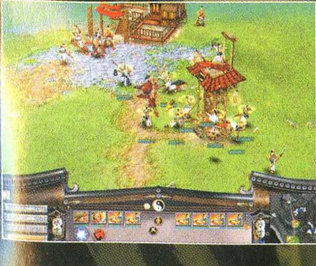
Pour cette mission, vous retrouvez Otomo, une vieille connaissance du clan, qui va être le premier Maître Zen dont vous disposerez après Kenji. Il va vous expliquer la situation : la région est contrôlée par Shinja, le chef du Clan du Serpent, qu'il va falloir déloger pour continuer l'aventure et tenter de reconstruire le Clan du Dragon. Vous devrez choisir entre deux provinces pour mener l'attaque ; choisissez celle qui est à gauche sur la carte générale, c'est la plus facile. Cette mission va surtout vous familiariser avec la gestion des ressources.

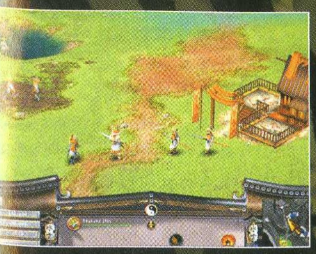


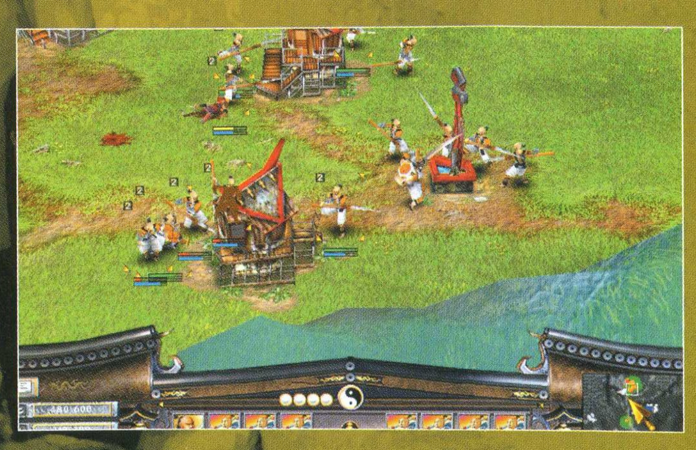


Première chose à faire, construire une hutte le plus près possible du petit champ de riz. Il y a une mare juste à côté ; ce sera impeccable pour s'approvisionner en eau. Le bon équilibre consiste à mettre les deux tiers des paysans dans les champs de riz et le tiers restant à puiser de l'eau. Dès que vous avez assez de riz, construisez un Dojo et envoyez-y les paysans en surplus (vous n'aurez pas besoin de plus de cinq ou six paysans pour cette mission...). Une fois que votre petite armée de lanciers est sur pied, envoyez-la au centre de la carte où vous trouverez un premier village ennemi, relativement facile à éliminer avec une douzaine de soldats. Pensez bien à utiliser l'attaque spéciale de Kenji et surtout le cri de guerre d'Otomo qui va galvaniser les troupes et augmenter leur puissance. Une fois ce premier village rasé, laissez vos hommes au repos quelques minutes (ils vont progressivement regagner un peu de vie). Les combats ont dû vous rapporter des points de Yang (à ce sujet, voir la rubrique « Conseils de jeu » pages 12 et 13), que vous pourrez dépenser dans le Dojo pour améliorer la force et la résistance des lanciers. Une fois vos unités bien reposées, foncez au nord et détruisez la seconde base ennemie. À la fin de la mission, Shinja réussit à s'enfuir, et il va falloir mettre la main dessus au niveau suivant...





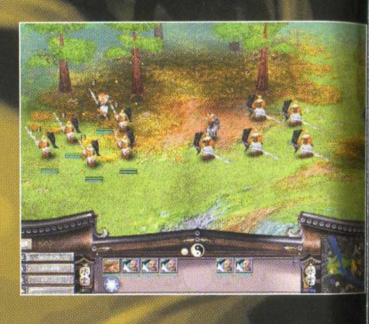


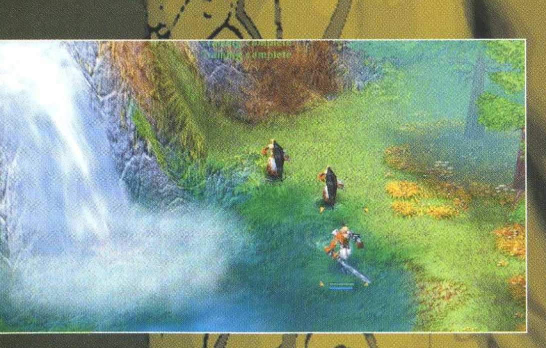




MISSION 3

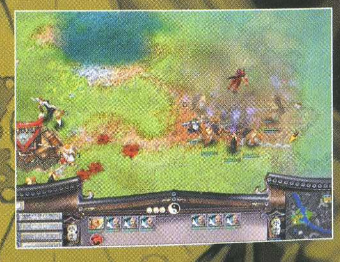
L'erreur à ne pas commettre pour ce début de mission, c'est de s'installer trop vite. Le coin idéal pour construire sa première hutte n'est sûrement pas l'endroit où l'on démarre. Il faut plutôt descendre vers le sud-est, jusqu'à atteindre une petite rizière et un bras de rivière qui permettront de récolter plus rapidement les deux ressources. Pour vous attaquer, les ennemis devront obligatoirement passer par le gué qui se trouve entre les deux chutes d'eau de la rivière qui coupe la carte. Il est donc conseillé d'y poster des soldats et même d'y construire une tour. Dès que possible, installez le Dojo puis le Camp de Tir à l'Arc, le bâtiment qui vous permettra de former des archers. Si vous faites passer un paysan par ces deux structures, le Dojo puis le Camp de Tir, il deviendra un Guerrier Dragon capable d'attaquer aussi bien à distance qu'au corps à corps.

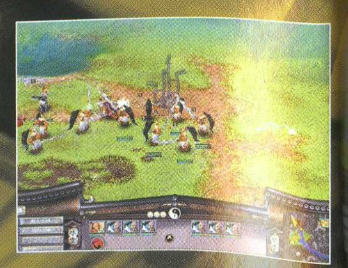




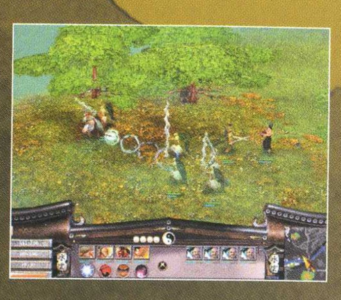
Avant de passer à l'attaque de la base ennemie qui se trouve de l'autre côté de la rivière, je vous conseille de former au moins une douzaine de Guerriers Dragons. Prenez ensuite plein est, jusqu'à atteindre la base du Clan du Serpent. Vous devriez normalement tomber sur un premier bâtiment défendu par quelques unités ; il faudra ensuite remonter au nord vers les rizières, c'est là que se trouve Shinja, sur une Tour de Guet. Détruisez la tour et Shinja s'enfuira.







MISSION 4

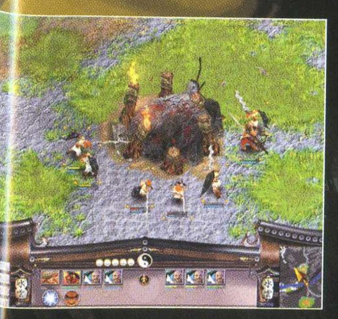


Après une petite discussion, Shinja est désormais votre allié et va vous aider à atteindre la Maison des Geishas dans laquelle se trouve la fameuse Orbe. Pour cela, il va falloir traverser les terres du Clan du Loup, et ce sera nettement plus dur que les missions précédentes. Vous aurez encore le choix entre plusieurs provinces ; on va prendre celle qui se trouve le plus à gauche, elle a une bonne tête. La nouveauté de cette mission, c'est l'apparition des chevaux. Au même titre que le riz et l'eau, les canassons sont une vraie ressource du jeu. Sur la carte en bas à droite de l'écran, ils sont représentés par des points marron. Dès la première minute de jeu, envoyez un paysan en récupérer quelques-uns, car vous avez déjà une écurie à disposition. Dans le même temps, érigez comme d'habitude un Dojo et un Camp de Tir à l'Arc. Je vous conseille de former de préférence des Archers ou des Guerriers Dragons, mais évitez les Lanciers qui ne feront pas le poids au corps à corps contre les unités musclées du Clan du Loup. Vous trouvez un beau champ de riz dans le coin, mais il faudra construire une hutte près de la rivière, direction nord-ouest, pour s'approvisionner rapidement en eau.



Un premier groupe d'ennemis est massé autour d'une Tour de Guet près de la rivière, au nord de votre base. Vous pourrez les repérer facilement et étudier leur défense en utilisant le nouveau Maître Zen de cette mission, Arah, qui dispose de flèches à très longue portée permettant d'enlever le brouillard de guerre autour de l'endroit où elles atterrissent. N'allez pas les taquiner sans avoir au moins une bonne dizaine de soldats, sans quoi vous vous ferez massacrer. Une fois le passage dégagé, revenez à votre base et utilisez les chevaux qui vous attendent gentiment dans l'écurie. Les chevaux doublent pratiquement les points de vie de vos soldats, puisque ceux-ci ne pourront pas subir de dégâts avant que leur monture ne crève. Ça tombe bien, car l'attaque suivante, sur le camp qui se trouve plus au nord, de l'autre côté de la rivière, n'est pas gagnée d'avance. L'idéal, c'est de réunir une vingtaine de soldats dont quelques Guerriers Dragons sur leur cheval. Avant l'assaut, lancez un cri de guerre avec Otomo et utilisez le pouvoir spécial de Shinja (il réduira les dommages subis par vos troupes). Jetez ensuite vos hommes sur les unités adverses et, dès que possible, sur les bâtiments militaires, pour éviter que les paysans ennemis ne viennent s'y transformer en combattants. Il se peut qu'il vous reste ensuite quelques structures à raser, notamment dans le coin nord-ouest de la carte, près des rizières, puis la mission devrait se terminer.

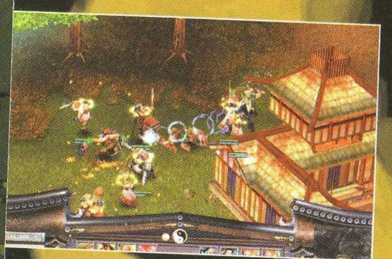




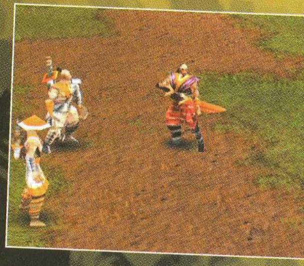


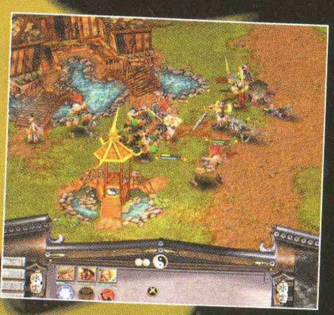
MISSION 5

La précédente mission n'était pas évidente, celle-là est carrément dure. L'objectif sera ici de défendre la Maison des Geishas censée contenir l'Orbe que Kenji recherche. Vous n'aurez pas de paysans. Impossible donc de construire de nouvelles unités, il faudra se débrouiller avec une armée plutôt rédu Heureusement, il y a du renfort : un nouveau Maître Zen d'abord, le très gras et très puissant Zarkan, ainsi que trois Geishas, qui ont le pouvoir de guérir vos unités en puisant dans leur réserve de Stamina.

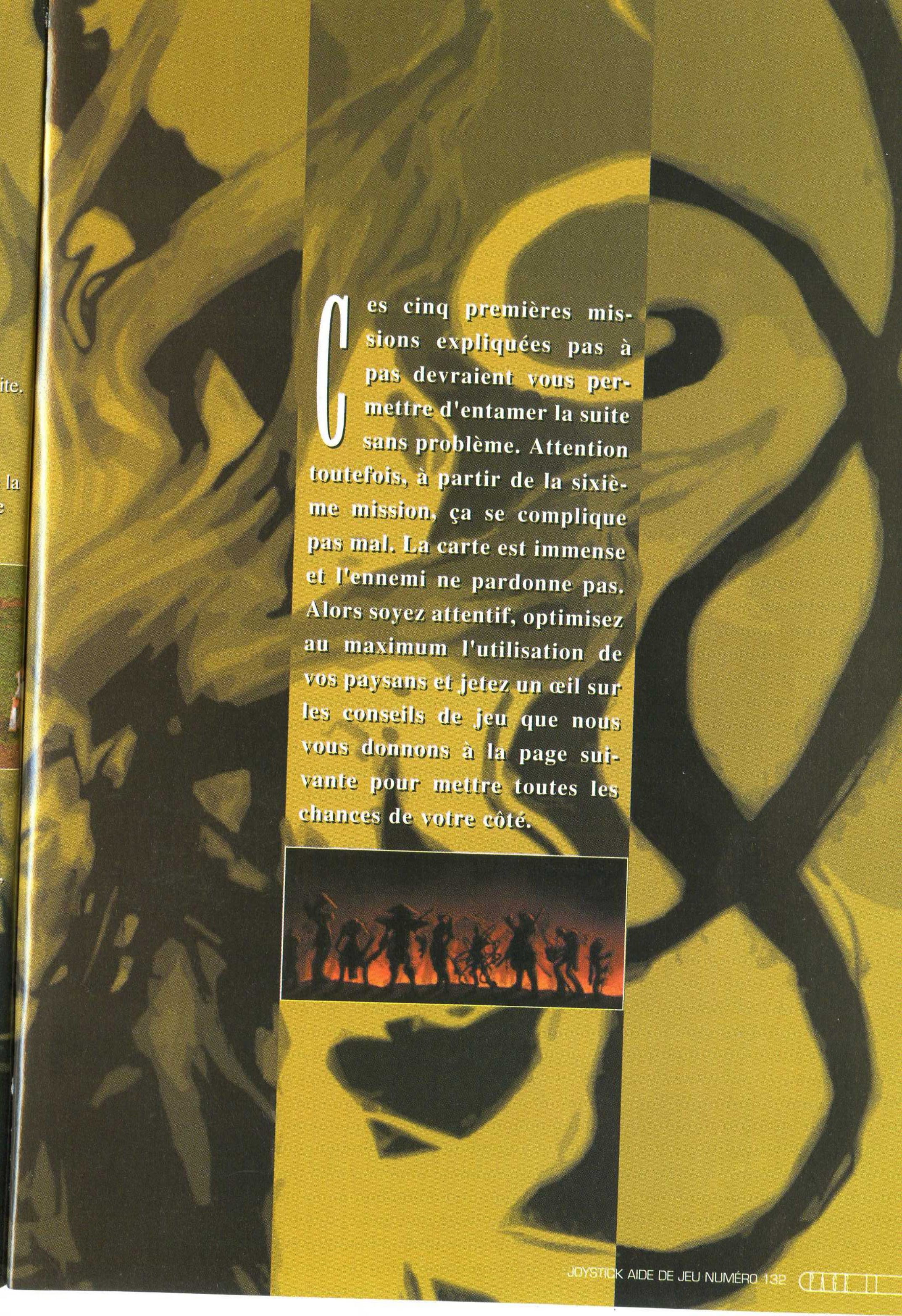


Un premier combattant du Loup va venir vous titiller dès le début de mission, mais il ne fera pas long feu. L'assaut suivant est en revanche beaucoup plus sévère, et il faut s'y préparer. Assignez une touche de raccourci (CTRL + chiffre en haut du clavier) au groupe des trois Geishas, pour les appeler comme des ambulances dès que vos unités seront mal en point. Ensuite, placez-vous au nord de la Maison des Geishas. C'est par là que viendront les unités les plus dangereuses : les Balisticiens (de grands gaillards avec une arbalète géante sur le dos). Dès qu'ils apparaissent, foncez dessus, ne leur donnez pas le temps de tirer sur la maison. Ne soyez pas distrait par les autres unités, laissez-les vous taper dessus et gardez les Geishas dans le coin pour qu'elles soignent les unités les plus abîmées. Évidemment, utilisez plein pot les pouvoirs spéciaux de vos Maîtres Zen, surtout le cri de bataille d'Otomo. Quand les Balisticiens sont éliminés, occupez-vous des autres ennemis en faisant attention de protéger les Geishas, qui sont très fragiles. Une fois la première vague d'ennemis éliminée un voleur va s'emparer de l'Orbe dans la Maison des Geishas, vous ne pourrez rien y faire. Une seconde tripotée d'ennemis arrivera alors, et ce sera le même scénario : éliminez d'abord les Balisticiens qui arriveront encore par la forêt du nord, puis les unités moins dangereuses. Vous devrez sûrement vous y reprendre à plusieurs fois, n'hésitez donc pas à abuser des sauvegardes. Le secret de la réussite semble être dans la bonne utilisation des Geishas : elles doivent être assez près des combats pour soigner automatiquement vos troupes, mais assez éloignées pour ne pas se faire cogner par les ennemis beaucoup plus puissants.









Ces cinq premières missions expliquées pas à pas devraient vous permettre d'entamer la suite sans problème. Attention toutefois, à partir de la sixième mission, ça se complique pas mal. La carte est immense et l'ennemi ne pardonne pas. Alors soyez attentif, optimisez au maximum l'utilisation de vos paysans et jetez un œil sur les conseils de jeu que nous vous donnons à la page suivante pour mettre toutes les chances de votre côté.

CONSEILS DE JEU



Le cheval est le meilleur ami du joueur de Battle Realms. Dès que possible, dressez-les avant que l'adversaire ne s'en charge. Utilisés par les unités combattantes, les chevaux permettent de se déplacer plus vite et encaissent les coups des adversaires. Ils peuvent aussi exécuter une ruade qui mettra K.-O. les ennemis proches. Pour les paysans, les chevaux sont des bêtes de trait parfaites qui permettent d'accélérer la récolte des ressources. Certains clans, comme celui du Loup, ont une façon beaucoup plus sauvage de tirer profit des chevaux, je vous laisse découvrir ça...

La météo ne permet pas que de beaux effets graphiques sur le terrain, avec les ombres des nuages qui se déplacent. Ainsi, la pluie aura un réel effet sur l'environnement : les unités se déplaceront plus lentement, la visibilité sera réduite et le riz poussera plus vite. À la moindre averse, n'hésitez donc pas à mettre tous vos paysans dans les rizières pour en profiter.

Chaque clan dispose d'au moins quatre Maîtres Zen, dont la bonne utilisation fait souvent la différence entre une victoire et une défaite. Pour le Clan du Dragon notamment, il est vraiment utile d'avoir le cri de guerre d'Otomo (pour booster la combativité des unités aux alentours) ou encore la Flèche Zen d'Arah afin d'observer les positions ennemies à distance. Les pouvoirs spéciaux des Maîtres Zen demandent parfois beaucoup de Stamina, il faut donc éviter de gâcher cette énergie en les faisant courir inutilement.

Les « Battle Gear » sont des pouvoirs spéciaux auxquels peuvent avoir accès les unités de différentes manières selon leur clan. Pour le Clan du Dragon par exemple, il faut construire un Temple ou une Usine de Feux d'Artifice et y envoyer ses unités. Les Battle Gear ne coûtent pas grand-chose (un peu de riz et d'eau), sont rapides à développer et peuvent se révéler extrêmement utiles lors des combats. Expérimentez les différents Battle Gear et trouvez ceux qui vous sont les plus utiles selon votre style de jeu.

La bonne répartition des hommes est la clé de la victoire dans Battle Realms. Pour chaque partie, il faut trouver le nombre minimum de paysans qui vous permettra d'être toujours approvisionné en ressources. Des paysans en trop, ça fait des soldats en moins, et l'Intelligence Artificielle du jeu vous le fera très vite payer. Si les rizières et les points d'eau ne sont pas trop éloignés, il ne vous faudra pas plus de cinq ou six paysans pour être tranquille.

Dans Battle Realms, vous ne trouverez pas une unité ultime capable de massacrer toutes les autres. Le système s'apparente au jeu « Papier Pierre Ciseau ». Par exemple, les Samouraïs du Clan du Dragon battront sans problème les Balisticiens du Clan du Loup, mais seront très vulnérables face au Mousquetaire du même clan. Avant de passer à l'attaque, il faut donc essayer d'avoir une armée variée, capable de se débrouiller face à n'importe quel type d'unité adverse.

Une base ennemie qui se trouve loin d'un point d'eau peut être très vulnérable aux incendies. Un Archer avec des flèches enflammées peut par exemple faire flamber tout un village si les paysans adverses n'ont pas de quoi remplir leur seau pour éteindre le feu. Pensez-y lors des parties en multijoueur...

Il est essentiel de bien comprendre le système des points de Yin et de Yang pour obtenir rapidement des unités puissantes. Ces points sont obtenus après chaque victoire lors d'un combat, et plus ces combats se dérouleront loin de la base, plus les points tomberont vite. Dans la pratique, notamment dans les parties multijoueurs, cela favorise le style de jeu offensif. Il est parfois intéressant d'envoyer un groupe de soldats se battre de l'autre côté de la map dans une mission suicide afin de récolter rapidement des points de Yin et de Yang, puis de les dépenser pour améliorer les caractéristiques des unités. Un joueur qui joue trop défensif, qui reste cloîtré dans sa base, aura beaucoup de mal à gagner ces points, et ne pourra donc pas monter une armée avec les combattants les plus efficaces.



Offre d'abonnement

1 an de joystick + le jeu

+ 39% de réduction

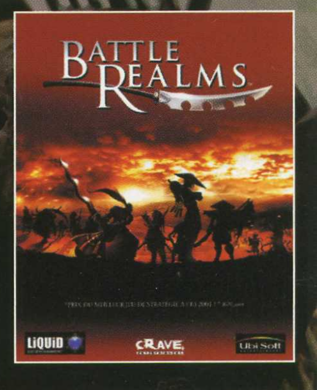
11 n[os] (avec 2 CD-Rom PC et 1 booklet soluce) /an 418 F(1) (63,72€)
+ le jeu Battle Realms 369 F(2) (56,25€)

POUR VOUS 479 F(3) 73,02€

au lieu de ~~787~~ F (119,98€)

308 F D'ÉCONOMIE





BULLETIN D'ABONNEMENT

À retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à : Joystick - BP2 - 59718 LILLE Cedex 9

KPE02

Oui je m'abonne à JOYSTICK pour **1 an/11 n[os]**
et je recevrai en plus le jeu **BATTLE REALMS** pour **479 F** (73,02€) **COMPTANT**
au lieu de ~~787~~ F(119,98€), soit 308 F d'économie !

Je joins mon règlement à l'ordre de **Joystick** par :
❑ Chèque bancaire ou postal ❑ Mandat-lettre

❑ CB n° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Expire le : |_|_| |_|_|

Date et signature obligatoires :

Nom : ______________________________

Prénom : ______________________________

Adresse : ______________________________

Ville : ______________________________ Code postal : |_|_|_|_|_|

Date de naissance : |_|_| |_|_| 19|_|_|

e-mail : ______________________________

(1) Prix de vente des magazines chez votre marchand de journaux, TVA à 2,1 % incluse. (2) Prix de vente public généralement constaté, TVA à 19,6 % incluse. (3) Vous pouvez acquérir séparément les 11 n[os] de Joystick au prix unitaire de 38 F et le jeu BATTLE REALMS au prix unitaire de 369 F (+13 F de frais d'emballage et de port). Offre valable pour les nouveaux abonnés jusqu'au 28 février 2002, en France métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Délai de livraison de la prime : 4 à 6 semaines après réception du premier numéro de votre abonnement.